

THEATER
MIT
MUMBRO UND ZINELL

BEIM UMZUG

EIN MINISTÜCK VON ANGELIKA BARTRAM

In diesem Stück könnt ihr folgende Rollen spielen:

Erzähler
König
Mumbro
Zinell
Jimmy, ein Musiker
Frau Zoffke
zwei Möbelpacker
eine Familie (türkisch, russisch, afrikanisch...)
Vater, Mutter, Kinder
weitere Hausbewohner (viele Nationalitäten)

Auch Teile des Bühnenbildes könnt ihr selber darstellen, z.B.:

Vorhang	er kann von zwei Schülern an Stangen hochgehalten werden
Hauswand(Vorhang)	Ein Vorhang mit ausgeschnittenen Löchern, die Fenster andeuten.
Eingang zur Wohnung	er könnte auch von zwei Spielern angedeutet werden, die den oberen Teil eines (angedeuteten) Türrahmens halten könnten.
Kuckucksuhr	

Um dieses Stück zu spielen, braucht ihr drei Bühnenbilder:

Die Höhle des Königs
Die Wohnung des Musikers
Das Wohnzimmer der Familie

Tipps für Kostüme und Bühnenbilder findet ihr am Ende.



*So geht es los, wenn ihr das Stück
einzeln oder als erste von mehreren
Geschichten spielen wollt:*

Höhle des Königs

Noch ist ein Vorhang vor der Höhlenecke.

Auf ein akustisches Startzeichen, z.B. einen Gong, betritt der Erzähler (oder die Erzählerin) die Bühne. mit einem großen Märchenbuch, auf dem steht:

Mumbro & Zinell

ERZÄHLER

Die Geschichte, die wir euch heute erzählen,
beginnt an einem besonderen Ort...

Er schlägt das Märchenbuch auf, zeigt zum Vorhang.
Der Erzähler beginnt aus dem Buch vorzulesen...

ERZÄHLER

Es war einmal in einem Höhlenreich im
Innern der Erde.

Der Vorhang öffnet sich und gibt den Blick auf die Höhle frei.

*(Das Innere der Höhle könnt ihr frei gestalten. Tipps dazu findet ihr
weiter hinten.)*

Der Erzähler beginnt aus dem Buch vorzulesen...

ERZÄHLER

Hier lebten zwei Freunde: Mumbro und
Zinell.

Sie waren Agenten des Königs und mussten
ganz besondere Schätze für ihn finden. Und
wieder einmal war es Zeit für einen neuen
Auftrag.



Hier fängt die Geschichte an, wenn ihr das Stück nicht einzeln oder als erste Geschichte spielt:

Höhle des Königs

Von fern (also noch hinter der Bühne) sind Schnarchgeräusche zu hören...
Mumbro und Zinell kommen in die Höhle, horchen auf die Geräusche.

MUMBRO

Der König scheint noch zu schlafen.

ZINELL

(amüsiert) Hä,hä! Er schnarcht genauso wie du!

Der König erscheint. Er ist noch sehr müde und könnte furchteinflößende, gähnende Laute von sich geben. Mumbro und Zinell zucken zusammen.
Gähnend und benommen kommt der König kurz zu sich.

KÖNIG

(gähnend) Ich habe wohl zu viel von meinem Schlaftrunk getrunken. Bringt mir etwas, was die Müdigkeit vertreibt.

ZINELL

(begeistert zu Mumbro) Da finden wir bestimmt was in der Menschenwelt!

MUMBRO

(reibt sich seine Nase) Ja. Lass uns mal überlegen...

Da kommt der König wieder zu sich, ist jetzt kurz wieder der Alte, brüllt:

KÖNIG

Wieso seid ihr noch hier! Beeilt Euch, sonst stecke ich euch in die Skorpion-Grotte.

Der König lacht böse, schadenfroh, gähnt dann wieder und verschwindet schnarchend....
Mumbro und Zinell erstarren in einer Schreckenspose.

Der Vorhang vor der Höhlenecke schließt sich.

Dazu spricht der Erzähler...

ERZÄHLER

In die Skorpion-Grotte wollten Mumbro und Zinell auf keinen Fall.

Der Erzähler geht zur Mitte der Bühne, d.h. dorthin, wo die weiteren Szenen der Geschichte gespielt werden.

ERZÄHLER

Deshalb machten sie sich schnell auf ins Menschenreich und landeten bei einem Musiker, der gerade neu ins Haus einzog...

Der Erzähler präsentiert die nächste Szene und geht zur Seite. Von hier beobachtet er das weitere Geschehen.



1 – Wohnung des Musikers

In der Wohnung stehen Möbel, Umzugskisten, Musikinstrumente und sonstige Teile, die in einer Wohnung gebraucht werden, wild durcheinander.

Der Kuckuck aus einer Kuckucksuhr erscheint, ruft: „Kuckuck“

Zinell kommt hinter einem Karton hervor, entdeckt ein Schlagzeug oder etwas auf dem er gut trommeln kann, beginnt zu trommeln, erst leise, dann schnell immer lauter.....

Frau Zoffke erscheint im Eingang zur Wohnung.

FRAU ZOFFKE

(verärgert) Geht das auch leiser!

ZINELL

Das geht schon, dann macht es aber nicht so viel Spaß!

Frau Zoffke betritt die Wohnung

FRAU ZOFFKE

(mustert Zinell misstrauisch) Du sei mal nicht so frech! Wer bist du überhaupt?

Der Musiker kommt mit einem großen Wäschekorb, verfolgt das Gespräch nebenbei amüsiert.

MUSIKER

Ach, das ist Zinell, und wer sind Sie?

FRAU ZOFFKE

(beäugt ihn skeptisch, zum Musiker)
Ich wohne unter Ihnen. Im Erdgeschoss.
Zoffke ist mein Name.

MUSIKER

(lachend) Und ich heiße Jimmy. Ich bin der neue Mieter.

Zinell spielt begeistert einen lauten Tusch auf dem „Schlagzeug.“

FRAU ZOFFKE

(herrscht ihn an) Musst du so einen Krach machen mit deinen Dingen da!

ZINELL

Die gehören gar nicht mir. Die gehören Jimmy.

ZOFFKE

(ihr schwant Übles) Was? Sie sind doch nicht etwa Musiker, Herr Jimmy?

MUSIKER

Na klar!

Der Musiker nickt und lacht freundlich, verschwindet wieder.

FRAU ZOFFKE

(entsetzt) Ein Nachbar, der musiziert! In unserem Haus! Ich werde mich beim Vermieter beschweren. Oh nein! Das darf nicht wahr sein!

Entrüstet geht sie ab.

Zinell macht Frau Zoffke veräppelnd nach, unterstreicht seine Worte mit Schlagzeugakzenten.

ZINELL

Oh nein, oh nein, oh nein!
(plötzlich fällt ihm ein) Oh nein, wo ist überhaupt Mumbro?

Zinell läuft suchend aus der Wohnung, geht aber nicht nach hinten ab, sondern läuft an der Hausfassadenwand *(an dem Hauswandvorhang)* vorbei.

Bzw. bei einer Raumbühne: Zinell läuft den Flurgang (Mittelgang) entlang und dann auf der anderen Seite an der Hausfassadenwand vorbei.

Aus den Fenstern der Hausfassadenwand schauen andere Bewohner (vieler Nationalitäten) des Hauses heraus, grüßen Zinell und rufen durcheinander: „Hallo, guten Tag!“ *(Das könnten sie jeweils auch in einer fremden Sprache rufen.)*

Zinell grüßt zurück und stellt dann fest:

ZINELL

(spricht mehr zu sich) Die sehen alle nicht aus wie Mumbro.

Zinell geht ab und die Hausbewohner verschwinden.

Der Erzähler tritt auf.

ERZÄHLER

Zinell ahnte nicht, dass Mumbro ganz in seiner Nähe war...

Der Erzähler geht zur Seite und beobachtet von hier, was weiter geschieht.

Der Hauswandvorhang wird zur Seite gezogen oder verschwindet und gibt den Blick auf das Wohnzimmer einer Familie frei. Das kann z. B. eine türkische, russische, afrikanische oder eine andere Familie sein. *(Der Vorhang könnte auch umgedreht werden und von der anderen Seite bemalt sein als Hintergrundkulisse für das Wohnzimmer.)*



2 - Wohnzimmer einer Familie

Mit Mumbro zusammen kommt die ganze Familie ins Wohnzimmer: Vater, Mutter, Kinder. Die Mutter hat ein Tablett mit Gebäck und Teegläsern (o.ä.) dabei. Die Kinder bestaunen Mumbro.

Der Papa bietet ihm einen Sitzplatz an.
Zinell nimmt z.B. auf einem Sitzkissen Platz.
Alle anderen setzen sich auch...

MUTTER

(erklärt den Kindern) Er sucht seinen
Freund Zinell!

Die Kinder schauen sich ratlos an. Sie haben auch keinen Zinell
gesehen.
Auf dem Tisch steht z.B. ein Samowar oder ein Teekessel. Die Mutter
schenkt Tee ein.

VATER

Sie suchen also für Ihren König eine
Wohnung?

MUMBRO

(überlegt, wie er es ihm erklären kann)
Äh.....

MUTTER

Aber warum will Ihr König ausgerechnet in
ein Mietshaus ziehen? Auf der anderen Seite
der Stadt gibt es doch so schöne Villen.....

MUMBRO

Nein, unser König will keine Wohnung. Er ...
Warten Sie.....

Mumbro hört Zinell draußen *(also hinter der Bühne)* laut rufen:
„Mumbroooo!!!“

MUMBRO

(freudig) Das ist er!

Mumbro steht auf, nickt allen noch einmal zu und geht von der Bühne.

VATER

(andächtig) Der König ruft ihn!

Alle nicken und folgen Mumbro hinter die Bühne.

Der Erzähler tritt auf.

ERZÄHLER

Und während Mumbro im Haus nach Zinell
suchte, wurde das Durcheinander in Jimmys
Wohnung immer größer...

Der Erzähler geht zur Seite und beobachtet von hier, was weiter
geschieht.



3 – Wohnung des Musikers

Möbelpacker 1 kommt mit einem Ende des Alphorns ins Zimmer.

MÖBELPACKER 1

(ruft) Und wo kommt das hin?

Der Musiker kommt herbeigeeilt.

MUSIKER

Das Alphorn? Das wollte ich eigentlich verschenken. Ja, wohin damit? Vielleicht nebenan ins Musikzimmer. *(er deutet zur Bühnenseite)* Aber wie?

Er versucht Platz zu schaffen, stellt dabei den Wäschekorb nach weiter hinten.

Dann taucht Frau Zoffke wieder auf und will besserwisserische Ratschläge geben...

FRAU ZOFFKE

Vorsicht! Das ist zu eng hier für das lange Ding!

Auch Zinell kommt wieder, entdeckt Frau Zoffke, versteckt sich in dem Korb.....

Frau Zoffke wendet sich nun dem Musiker zu.

FRAU ZOFFKE

Ah ja, darüber wollte ich auch noch mit Ihnen sprechen. Tanzen und Partys sehen wir hier gar nicht gern.

MÖBELPACKER 1

(unterbricht, deutet auf das Alphorn) Chef, können Sie mir das Ding mal abnehmen?

MUSIKER

Äh, ja. Warten Sie.

Er lässt Frau Zoffke stehen, geht zum Möbelpacker und nimmt ihm das Alphorn ab. Der Möbelpacker geht dann ab.
Frau Zoffke schaut sich neugierig etwas um...

Möbelpacker 2 bringt einen Karton in die Wohnung, aus dem eine Flöte ragt. Mumbro kommt direkt hinter ihm, tippt ihm auf die Schulter, als er in die Wohnung gehen will.

MUMBRO

(besorgt) Ist Zinell da in der Wohnung?

MÖBELPACKER 2

(verständnislos) Zinell? *(zuckt mit den Schultern)*

Mumbro drängelt sich vor ihn, schaut in die Wohnung...
Möbelpacker 2 folgt, überlegt, wo er die Kiste abstellen soll...
Der Möbelpacker hantiert mit dem Alphorn, versucht es hinzustellen, und legt es schließlich quer durchs Zimmer...

Mumbro schaut sich in der Wohnung um. Frau Zoffke beäugt ihn skeptisch.
Möbelpacker 2 zeigt den Karton mit der Flöte dem Musiker.

MÖBELPACKER 2

Wo kommt der Karton hin?

Der Musiker nimmt ihm den Karton ab.

MUSIKER

(ratlos) Ja, wohin? Vielleicht doch in den Keller?

MÖBELPACKER 2

(zum Musiker) Im Treppenhaus ist noch mehr von dem Zeug. Kommt das auch alles in den Keller?

MUSIKER

Ich komme gleich und schau mir das an.

Unentschlossen dreht er sich kurz mit dem Karton hin und her, übergibt ihn dann Frau Zoffke und folgt Möbelpacker 2 ins Treppenhaus.... *(hinter die Bühne)*

Frau Zoffke stellt den Karton ab. Gerührt schaut sie die Flöte, die aus ihm herausragt, genauer an und erinnert sich an die Zeiten, als sie noch ein kleines Mädchen war.

FRAU ZOFFKE

(spricht mit sich selbst) So eine Flöte habe ich auch mal gehabt. Ob ich wohl kurz darauf spielen darf?

Mumbro weiss nun nicht mehr weiter, setzt sich auf eine Kiste in der Nähe des Wäschekorb. Und während Frau Zoffke zu flöten anfängt, jammert er:

MUMBRO

Oh ne, oh ne, oh ne! Hier finde ich Zinell nie. *(stützt den Kopf verzweifelt auf seine Hände, schaut nach unten, sodass er nicht mehr sieht, was um ihn herum geschieht)*

In seliger Erinnerung an ihr früheres Flötenspiel schließt Frau Zoffke die Augen und flötet begeistert weiter...eine Art Schlangenbeschwörungsmelodie.

Mit einem Mal bewegt sich der Deckel des Wäschekorb. Wie eine Schlange, die beschwört wird, taucht Zinell aus dem Korb auf, tut so, als sei er hypnotisiert...

Frau Zoffke und Mumbro bekommen das zunächst nicht mit. Denn Mumbro schaut immer noch betrübt nach unten und Frau Zoffke hat ihre Augen immer noch geschlossen, geht ganz in ihrem Flötenspiel auf...

Durch die Töne angelockt kommen der Musiker und die Möbelpacker dazu.

MUSIKER

(verblüfft) Hey, Zinell? Was machst Du denn da?

Frau Zoffke öffnet die Augen, bläst vor Schreck einen schrillen Pfiff durch die Flöte.

Und auch Mumbro schaut hoch.

MUMBRO

(erstaunt, kann es noch nicht fassen)
Zinell! Was ist mit dir passiert?

Und so, als ob er es immer noch nicht glauben könnte, dass Zinell wirklich wieder da ist, berührt er ihn an verschiedenen Stellen. Zinell wird wieder normal und klettert aus dem Korb heraus.

ZINELL

(lacht) Na, habe ich dich überrascht?

MUSIKER

(zu Frau Zoffke) Also Frau Zoffke, Sie sind ja begabt!

FRAU ZOFFKE

(gerührt) Das hat noch keiner zu mir gesagt!

(freudig) Meinen Sie das wirklich?

Der Musiker nickt.

Mumbro klopfte ihr begeistert auf den Rücken.

MUMBRO

Bravo, Frau Zoffke!

FRAU ZOFFKE

(weiß gar nicht wie ihr geschieht, etwas verlegen, weil sie so viel Zuwendung nicht gewohnt ist) Och, es waren doch nur ein paar Flötentöne!

Und Zinell schnappt sich das Alphorn bläst hinein... einen Tusch. Alle anderen erschrecken sich fürchterlich.

ZINELL

Ha! Das macht Spaß!

MUSIKER

(zu Zinell) Hey, Zinell, du machst das gut. Wenn du möchtest, schenke ich dir das Alphorn.

ZINELL

Oh ja! Mumbro, damit kriegen wir den König wach!

MUMBRO

Gute Idee!, Zinell,! komm, wir probieren es gleich.

ZINELL

Ja, dann müssen wir leider los!

FRAU ZOFFKE

Wie schade, ich wollte jetzt gerade einen
Kuchen backen und alle dazu einladen!

ALLE

(klatschen) Bravo, Frau Zoffke!

MUMBRO

Wir kommen dann zum nächsten Fest!

ZINELL

Versprochen.

Mumbro und Zinell winken, verschwinden hinter dem Vorhang vor der
Höhlenecke.

Der Erzähler geht ebenfalls zur Höhlenecke.

ERZÄHLER

Ob das wohl der richtige Schatz war? Mal
sehen, was der König dazu meinte...

Er schaut erwartungsvoll auf den Vorhang.



Höhle des Königs

Der Vorhang öffnet sich und gibt den Blick auf die Höhlenecke frei.

Der König schnarcht, und laut dröhnt sein Schnarchen durch die Höhle. Zinell weckt den König mit lauten Alphonntönen. Prompt wacht der König auf.

KÖNIG

(mürrisch) Was ist? Wann macht ihr mich endlich wach? Oder wollt ihr lieber zu den Skorpionen?

Mumbro und Zinell schauen sich an. Sie haben den König doch gerade geweckt! Dann spielt Zinell länger. Und Mumbro benutzt einen Stein in der Höhle als Trommel. *(Diesen „Trommelstein“ könnt ihr extra dafür basteln.)*

Jetzt wird der König wieder ganz wach und die Weckmusik gefällt ihm so sehr, dass er jetzt tanzt...

KÖNIG

(ruft begeistert aus) Ja, so ist es gut! Jetzt bin ich wach!

Und auch Mumbro und Zinell beginnen zu tanzen

Dazu spricht der Erzähler

ERZÄHLER

Und so hatten Mumbro und Zinell auch diesen Auftrag erfolgreich erledigt.

Der Vorhang schließt sich

ERZÄHLER

Ein Dank auch an alle, die dabei geholfen haben.

Mumbro, Zinell und alle, die am Stück beteiligt waren, kommen noch einmal auf die Bühne getanzt.... Jeder hat sich nun ein Instrument genommen. Sie machen zusammen Musik und in einer fröhlichen

Polonaise könnten sie durchs Klassenzimmer (die Turnhalle oder den Zuschauerraum) marschieren...
... bis der Erzähler das Zeichen für den Schlussakzent gibt.

Applaus.

Alle gehen ab.



Hier könnt ihr die Geschichte enden lassen, wenn keine drangehängt wird.



*Wenn ihr noch eine weitere
Geschichte dranhängen wollt,
könnte es so weitergehen:*

ERZÄHLER

Auf die Dauer war der König mit dieser Musik aber nicht zufrieden. Und schon bald hatte er einen neuen Auftrag für Mumbro und Zinell.

Der Erzähler blättert das Märchenbuch um, zeigt zum Vorhang.

Der Vorhang öffnet sich und gibt den Blick auf die Höhle frei....

...ein neues Abenteuer beginnt...

Tipps zum Spielen des Stückes

Hier findet ihr Anregungen für die Kostüme, die Bühnenbilder und Requisiten, das sind kleinere Teile, die ihr zum Spielen braucht. Bestimmt fällt euch dazu auch noch viel mehr ein.

Rollen und Kostüme

Erzähler

je nach dem, was für ein Erzähler ihr sein möchtet, könnt ihr das Kostüm märchenhaft gestalten, z.B. mit einem langen Umhang, einem Zylinder oder einem gebastelten spitzen Hut. Oder ihr könnt euch auch wie ein Moderator, bzw. eine Moderatorin verkleiden. Oder ihr bleibt, wie ihr seid...Hauptsache, ihr fühlt euch wohl.

Der König

erscheint nur schemenhaft, z.B. entweder als Schatten oder von dünnen Tüchern verhüllt mit einer Maske, einer große Krone und Krallenfingern.
Oder ihr denkt euch ein eigenes geheimnisvolles Königskostüm aus, in dem ihr euch besonders wohl fühlt.
Der König spricht mit lauter, königlicher Stimme, macht dazu große Bewegungen und ausladende Gesten. Je verrückter, desto besser.

Mumbro

z. B. gebastelte Ohren, dicke Rüsselnase, ein Kissen unter einem großen braunen T-Shirt und geringelte Strümpfe.
Oder ihr bittet jemanden, euch ein Kostüm aus braunem Plüsch zu nähen.
Daneben lebt Mumbro vor allem durch seine behäbigen Bewegungen und dass er in allem ein wenig langsam ist.

Zinell

z. B. gebastelte Ohren, lange dünne Rüsselnase, ein gelbes langes T-Shirt, gelbe Strümpfe und ein langer Schwanz.
Oder ihr bittet jemanden, euch ein Kostüm aus gelbem Plüsch zu nähen.
Daneben lebt Zinell vor allem durch seine schnellen Bewegungen und dass er in allem besonders flink ist.

Jimmy, ein Musiker ein lockerer, sympathischer, fantasievoller Typ, der mit allen gut auskommt und viele Instrumente spielt.
Als Kostüm könnt ihr euch etwas aussuchen, das auch flippig sein kann.

Frau Zoffke eine ältere Hausbewohnerin, die sehr darauf achtet, dass in dem Haus Ruhe und Ordnung herrscht. Deswegen legt sie Wert darauf, dass ihr nichts entgeht.
Um euch ganz als Frau Zoffke zu fühlen, könnt ihr vielleicht eine Perücke tragen oder eine altmodische Brille. Und im Ganzen ist sie auch eher altmodisch gekleidet.

zwei Möbelpacker die beiden sind kräftig, können anpacken. Sie tragen Arbeitskleidung.

**eine Familie:
Vater, Mutter, Kinder** Die Familie kann so gekleidet sein, wie es ihrer Kultur entspricht. Dazu habt ihr selber bestimmt die besten Ideen.

weitere Hausbewohner viele Nationalitäten
Hier könnt ihr euch selber überlegen, wen ihr gerne spielen wollt und euer Kostüm danach aussuchen, je nachdem aus welchem Land ihr als Hausbewohner kommen wollt.

Kuckucksuhr dafür könntet ihr euch z.B. ein großes Zifferblatt auf Brust und Bauch befestigen, ein Dach als Hut aufsetzen und den Kuckuck mit einer Puppe auf einer Hand spielen.

Requisiten

Für dieses Stück könnt ihr alles Mögliche verwenden, je mehr Umzugskrempel in der Wohnung steht, umso besser. Also sammelt und bringt von zu Hause mit, was euch dazu einfällt. Aber wahrscheinlich findet ihr im Klassenzimmer schon ganz viel, was ihr benutzen könnt.

Da der neue Mieter ein Musiker ist, sind Musikinstrumente und alles, mit dem man Musik machen kann, besonders wichtig, auch für die Polonaise am Ende.

Ein Schlagzeug

Wenn ihr kein richtiges Schlagzeug habt, könnt ihr euch ja aus verschiedenen Dingen, auf denen man trommeln kann (Dosen, Fässer, Töpfe, Kartons, Kisten...usw.) eins zusammenbauen.

Trommelstein

Das gilt auch für den Trommelstein in der Höhle. Hier könnt ihr etwas anmalen oder verkleiden, auf dem man gut trommeln kann.

Alphorn

Wahrscheinlich wird es schwer, da ein echtes aufzutreiben. Aber da beim Theaterspielen ja nicht alles echt sein muss, könnt ihr auch eins basteln, z.B. aus umkleideten Besenstielen mit einem Papptrichter an einem Ende und einer draufgebundenen Tröte am anderen Ende. In die Tröte könnt ihr reinblasen, dann gibt euer Alphorn sogar Töne von sich. Vielleicht kann auch jemand von Euch Trompete oder ein ähnliches Instrument spielen und tut das im Hintergrund, während Zinell in das Alphorn bläst.

Wäschekorb

er muss so groß sein, dass Zinell sich darin verstecken kann. Wenn ihr keinen Korb auftreiben könnt, geht auch eine Kiste oder ein Karton mit Deckel. Da könnt ihr einfach „Wäschekorb“ draufschreiben.

Dinge für das Wohnzimmer der Familie

Da habt ihr selber bestimmt die besten Ideen und könnt überlegen und auswählen, was besonders gut passt und was euch am besten gefällt dafür.

Das Mumbro & Zinell Buch

Das könnte ein Bastelobjekt für die ganze Klasse sein: ein großes geheimnisvoll wirkendes Buch mit kostbarem Einband, Zeichnungen und Texten.

Bühnenbilder

Die Höhle

Sie hat ihren festen Platz in einer Ecke der Bühne, die nur am Anfang und am Ende einer Geschichte bespielt wird.

Die bizarren Formen der Höhlenwelt könnt ihr aus Kartons und Pappe schaffen, über die ihr Malerfolie breitet.

Oder die Malerfolie wird an einigen Ecken aufgehängt.

Oder ihr spielt alles als Schattenspiel hinter einem dünnen, möglichst gespannten Tuch, hinter dem sich eine Lichtquelle befindet.

Die Wohnung des Musikers

Hier steht jede Menge Umzugskram rum, wie bei den Requisiten schon beschrieben. Und zum Spielen ist es noch wichtig, dass ihr einen engen Wohnungseingang andeutet. Das könnt ihr durch zwei Ständer machen oder zwei von euch spielen diesen Eingang und halten ein angedeutetes Stück des Türrahmens hoch.

Wohnzimmer der Familie

Das Wohnzimmer kann so eingerichtet sein, wie es der Kultur der Familie entspricht. Sicher könnt ihr kein ganzes Wohnzimmer dafür aufbauen. Aber ein paar Dinge, wie z.B. ein Teppich, Sitzgelegenheiten, ein Tisch und ein Bild reichen schon.

Oder ihr könnt auch auf ein Bettlaken eine Kulisse malen, also ein Bild, das so ein Wohnzimmer zeigt und alles andere spielt ihr. Dieses Hintergrundbild könnt ihr aufhängen oder einige von euch halten es hoch.

(Dies Kulissenbild könnte auch auf den Hintergrund des Hauswandvorhangs gemalt sein, der zu Beginn die Szene verdeckt.)

So könnt ihr die Bühnenbilder verteilen

Guckkastenbühne:

Eine Bühne an einem Ende und alle Zuschauer sitzen davor: Hier könnt auf einer Seite das Zimmer des Musikers gestalten und auf der anderen Seite das Wohnzimmer der Familie. Das Zimmer, in dem gerade nicht gespielt wird, kann jeweils vom Hauswandvorhang verdeckt werden.

Die Höhle könnt ihr ganz am Rand in einer Ecke auf der Seite des Wohnzimmers der Familie bauen.

Raumbühne:

Eine Bühne im Raum, z.B. wenn ihr im Klassenzimmer oder in der Turnhalle spielt. Die Zuschauer sitzen dann rechts und links von einem Mittelgang, der auch zum Spielen benutzt werden kann. Hier könnt ihr an einem Ende des Raumes die Wohnung des Musikers gestalten und am anderen Ende das Wohnzimmer der Familie. Der Mittelgang könnte den Hausflur andeuten, durch den man die Wohnung des Musikers erreicht.

Die Höhle könnt ihr in einer Ecke auf der Seite bauen, wo sich auch das Wohnzimmer der Familie befindet.

Und das Wichtigste, was zum Spielen braucht, ist Spaß.
Also viel Spaß mit diesem Abenteuer mit Mumbro & Zinell!